

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-293179

(43)Date of publication of application : 23.10.2001

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

(21)Application number : 2000-114661

(71)Applicant : SOPHIA CO LTD

(22)Date of filing : 17.04.2000

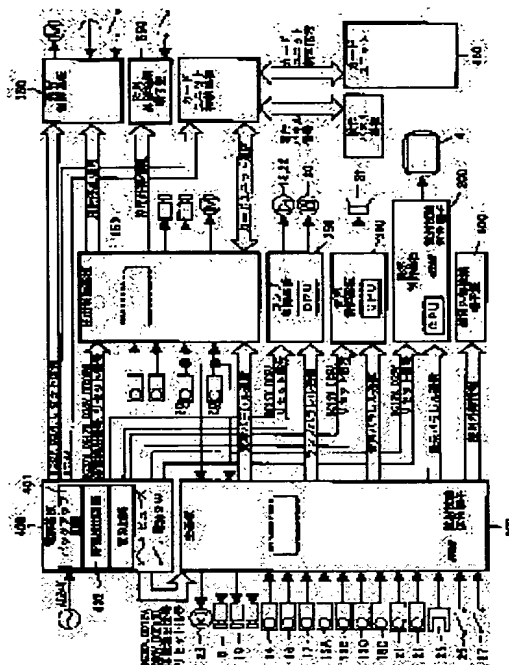
(72)Inventor : IOKI SADA0

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable a game machine to easily execute a representation control by increasing not so many instruction signals.

SOLUTION: This game machine is equipped with subordinate controllers to control a game representation device based on an instruction signal from a game controller. The subordinate controllers 200, 250 are equipped with representation information storing memory means to store plural kinds of representation information in a memory, a next direction instruction information storing memory means to store the next representation instruction information in a memory when the next time representation instruction information exists in an instruction signal from the game controller 100, and a direction information selecting means to select representation information to control game representation devices 4, 30 from the representation information storing memory means based on the this time representation instruction information in an instruction signal from the game controller 100 and the next time representation instruction information until the last time stored in the next time representation instruction information storing memory means.



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、
遊技の演出を行う遊技演出装置と、
遊技制御装置からの指令信号に基づいて遊技演出装置を
制御する従属制御装置と、を備える遊技機において、
前記遊技制御装置は、
今回の演出情報を指示する今回演出指令情報に次の演出
情報を指示する次回演出指令情報を加えた指令信号を
送信可能であり、
前記従属制御装置は、
演出指令情報に対応する複数種類の演出情報を予め格納
記憶する演出情報格納記憶手段と、
前記遊技制御装置より受信した指令信号に次回演出指令
情報がある場合、その次回演出指令情報を格納記憶する
次回演出指令情報格納記憶手段と、
前記遊技制御装置より受信した指令信号の今回演出指令
情報と、前記次回演出指令情報格納記憶手段に格納記憶
された前回までの次回演出指令情報とに基づいて、前記
演出情報格納記憶手段から前記遊技演出装置を制御する
ための演出情報を選択する演出情報選択手段とを備え
る、
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記次回演出指令情報格納記憶手段は、
前記遊技制御装置より受信した指令信号に次回演出指令
情報がある場合、格納記憶されていた次回演出指令情報
を、その次回演出指令情報に更新することを特徴とする
請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】 前記次回演出指令情報は、前記演出情報
格納記憶手段の複数の演出情報の中から特定の遊技状態
の演出情報を選択する情報であることを特徴とする請求
項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】 前記次回演出指令情報は、前記演出情報
格納記憶手段の複数の演出情報の中から特定の演出情報
を選択する選択過程に関わる情報であることを特徴とす
る請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【請求項 5】 前記遊技制御装置は、次回演出指令情報
を所定の遊技毎に伝送することを特徴とする請求項 1 ～
4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【請求項 6】 前記次回演出指令情報は、演出の終了を
指示する指令信号に含まれることを特徴とする請求項 1
～ 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【請求項 7】 前記遊技演出装置は、変動表示ゲーム等
を表示可能な表示装置であり、前記従属制御装置は、そ
の表示装置の表示を制御する表示制御装置であることを
特徴とする請求項 1 ～ 6 のいずれか 1 つに記載の遊技
機。

【請求項 8】 前記遊技演出装置は、ランプ、LED 等
の装飾装置であり、前記従属制御装置は、その装飾装置
を制御する装飾制御装置であることを特徴とする請求項

1 ～ 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【請求項 9】 前記遊技制御装置と従属制御装置との間の
通信は、遊技制御装置から従属制御装置に向かう単方向
通信としたことを特徴とする請求項 1 ～ 8 のいずれか 1
つに記載の遊技機。

【請求項 10】 前記従属制御装置に、前記遊技制御装置
からの信号の入力のみを許容する信号伝達方向規制手段
を備えたことを特徴とする請求項 9 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

10 【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、遊技演出装置を
備える遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、表示装置に変動表示ゲームを行わ
せ、その変動表示ゲームの停止表示態様に関連して、特
典遊技を発生する等の特定の遊技価値を付与するように
した遊技機（パチンコ遊技機）がある。

【0003】この場合、主制御装置である遊技制御装置
から従属制御装置（表示制御装置、装飾制御装置、音制
御装置等）に指令信号（コマンド）を送信し、指令信号
に基づいて従属制御装置が遊技演出装置（表示装置、ラ
ンプ、LED 等の装飾装置、音出力装置等）を制御する
ようになっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】この種の遊技機は、変
動表示ゲームの停止表示態様に関連して特定の大当たり
が発生すると、その特典遊技後に特定の遊技状態を発生
して、次の大当たりの発生確率を高確率にしたり、変動
表示ゲームの始動口の普通変動入賞装置の開変換率を高
く（普通図柄始動記憶を基に普通図柄表示器に当たり表
示またはハズレ表示が行われるまでの時間を短縮、ある
いはその当たり確率を高確率にしたり、普通変動入賞装
置の開閉パターンを遊技者に有利に変更等）したり、特
別図柄始動記憶に基づく表示装置の変動表示ゲームの変
動表示時間の短縮等を行うようになっており、このよう
な場合、遊技制御装置が従属制御装置に通常と異なるコ
マンドを送信して、表示装置における変動表示ゲーム等
の演出を変えたり、表示装置あるいは普通図柄表示器の
時短を行ったり、特定の遊技状態の表示を行ったり、ラ
ンプ、LED 等の装飾装置や音出力装置に特定の遊技状
態を表す装飾表示や効果音出力を行う。

【0005】したがって、特定の遊技状態に合った演出
を行うのであるが、この場合、遊技制御装置が特定の遊
技状態と通常状態とで、別々にコマンドを設定して、別
々のコマンドを送信していた。そのため、コマンド数が
著しく増加してしまい、処理が複雑になるという問題が
あった。

【0006】この発明は、このような問題点を解決する
と共に、指令信号に基づく演出制御を容易にすることを
目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】第1の発明は、遊技を統括的に制御する遊技制御装置と、遊技の演出を行う遊技演出装置と、遊技制御装置からの指令信号に基づいて遊技演出装置を制御する従属制御装置と、を備える遊技機において、前記遊技制御装置は、今回の演出情報を指示する今回演出指令情報に次の演出情報を指示する次回演出指令情報を加えた指令信号を送信可能であり、前記従属制御装置は、演出指令情報に対応する複数種類の演出情報を予め格納記憶する演出情報格納記憶手段と、前記遊技制御装置より受信した指令信号に次回演出指令情報がある場合、その次回演出指令情報を格納記憶する次回演出指令情報格納記憶手段と、前記遊技制御装置より受信した指令信号の今回演出指令情報と、前記次回演出指令情報格納記憶手段に格納記憶された前回までの次回演出指令情報とに基づいて、前記演出情報格納記憶手段から前記遊技演出装置を制御するための演出情報を選択する演出情報選択手段とを備える。

【0008】第2の発明は、第1の発明において、前記次回演出指令情報格納記憶手段は、前記遊技制御装置より受信した指令信号に次回演出指令情報がある場合、格納記憶されていた次回演出指令情報を、その次回演出指令情報に更新する。

【0009】第3の発明は、第1、第2の発明において、前記次回演出指令情報は、前記演出情報格納記憶手段の複数の演出情報の中から特定の遊技状態の演出情報を選択する情報である。

【0010】第4の発明は、第1～第3の発明において、前記次回演出指令情報は、前記演出情報格納記憶手段の複数の演出情報の中から特定の演出情報を選択する選択過程に関わる情報である。

【0011】第5の発明は、第1～第4の発明において、前記遊技制御装置は、次回演出指令情報を所定の遊技毎に伝送する。

【0012】第6の発明は、第1～第5の発明において、前記次回演出指令情報は、演出の終了を指示する指令信号に含まれる。

【0013】第7の発明は、第1～第6の発明において、前記遊技演出装置は、変動表示ゲーム等を表示可能な表示装置であり、前記従属制御装置は、その表示装置の表示を制御する表示制御装置である。

【0014】第8の発明は、第1～第6の発明において、前記遊技演出装置は、ランプ、LED等の装飾装置であり、前記従属制御装置は、その装飾装置を制御する装飾制御装置である。

【0015】第9の発明は、第1～第8の発明において、前記遊技制御装置と従属制御装置との間の通信は、遊技制御装置から従属制御装置に向かう単方向通信とした。

【0016】第10の発明は、第9の発明において、前

記従属制御装置に、前記遊技制御装置からの信号の入力のみを許容する信号伝達方向規制手段を備えた。

【0017】

【発明の効果】第1～第4の発明では、遊技の演出を変える場合に、指令信号をそれほど増やすことなく行えると共に、指令体系がコンパクトになり、遊技制御装置の処理を容易に行える。また、次回演出指令情報の格納記憶領域を削減できる。また、次回演出指令情報を得るため、従属制御装置が次回以降の演出制御の事前の処理を可能にすると共に、演出情報の選択を適切に行える。また、特定の遊技状態に合った演出を行えると共に、その演出情報を容易にまた種々の方法にて選択できる。

【0018】第5の発明では、次回演出指令情報による制御の確実性が高まる。

【0019】第6の発明では、種々の演出に対して、演出を終わらせるための、信号数が少なくすむ指令信号に次回演出指令情報を含ませるため、指令信号を大幅に削減できる。

【0020】第7、第8の発明では、表示制御装置、装飾制御装置による演出制御を適切に行える。

【0021】

【発明の実施の形態】以下、添付図面に基づいて、本発明の実施の形態について説明する。

【0022】図1は遊技機（パチンコ遊技機）の遊技盤1の正面図である。

【0023】遊技盤1の表面には、ガイドレール2で囲われた遊技領域3のほぼ中央に可変表示装置（特別図柄表示装置）4が配設される。可変表示装置4は、例えばLCD（液晶表示器）、CRT（ブラウン管）等で表示画面部分が構成されるもので、遊技の進行に対応した画像が表示される。

【0024】遊技領域3の下方付近には、内部に大入賞口を有する特別変動入賞装置5が配設される。特別変動入賞装置5は、大入賞口ソレノイド6（図2参照）への通電により入口が開かれる。

【0025】特別変動入賞装置5の直ぐ上方には、普通変動入賞装置（普通電動役物）8を有する始動口7が配設される。この普通変動入賞装置8は、普通電動役物ソレノイド10（図2参照）への通電により、始動口7への入口が拡開される。

【0026】遊技領域3の各所には、N個（図1には4個のみ示す）の一般入賞口11が設けられる。遊技領域3の最下端には、アウト口12が設けられる。

【0027】図示しない打球発射装置から遊技領域3に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることにより遊技が行われ、打ち出された遊技球は、遊技領域3内の各所に配置された風車等の転動誘導部材13により転動方向を変えられながら遊技領域3表面を流下し、特別変動入賞装置5、始動口7、一般入賞口11に入賞するか、アウト口12から排出される。

【0028】始動口7への入賞は、特別図柄始動センサ14（図2参照）により検出される。N個の一般入賞口11への入賞は、各一般入賞口11毎に備えられたN個の入賞センサ15A～15N（図3参照）により検出される。また、特別変動入賞装置5への入賞は、カウントセンサ16、継続センサ17（図2参照）により検出される。

【0029】始動口7、一般入賞口11、特別変動入賞装置5に遊技球が入賞すると、排出制御装置150（図2参照）の制御により、入賞した入賞装置の種類に応じた数の賞球が図示しない払出ユニット（排出装置）から排出され、図示しない供給皿（遊技者に対して賞球または貸球が払い出される皿）に供給される。

【0030】始動口7への遊技球の入賞は、特別図柄始動記憶として、最大4回分を限度として記憶され、特別図柄始動記憶の数は、可変表示装置4下部に設けられた特別図柄記憶表示器18に表示される。

【0031】この始動口7への遊技球の入賞（特別図柄始動記憶）に基づき、所定の乱数が抽出され、大当たりの抽選が行われると共に、可変表示装置4の変動表示ゲーム（可変表示ゲーム）つまり可変表示装置4の複数の可変表示領域にそれぞれ複数の識別情報（図柄）の変動表示（可変表示）が行われる。そして、大当たり抽選の結果が大当たりであれば、識別情報が所定の大当たりの組合せて停止され、大当たり（大当たり遊技）が発生される。大当たり遊技が発生すると、特別変動入賞装置5が所定期間にわたって、球を受け入れない閉状態（遊技者に不利な状態）から球を受け入れやすい開状態（遊技者に有利な状態）に変換される特別遊技が行われる。この特別遊技は、特別変動入賞装置5への遊技球の所定数（例えば10個）の入賞または所定時間の経過（例えば30秒）を1単位（1ラウンド）として実行され、特別変動入賞装置5内の継続入賞口（継続センサ17）への入賞を条件に、規定ラウンド（例えば16ラウンド）繰り返される。

【0032】この場合、大当たりが特定の大当たりであれば、その大当たり遊技後に特定遊技状態が発生され、次回の大当たりの発生確率を高確率にしたり、後述する普通図柄始動記憶に基づく始動口7の普通変動入賞装置8の開変換率を高く（普通図柄始動記憶を基に普通図柄表示器23に当たり表示またはハズレ表示が行われるまでの時間を短縮、あるいはその当たり確率を高確率にしたり、普通変動入賞装置8の開閉パターンを遊技者に有利に変更等）したり、特別図柄始動記憶に基づく可変表示装置4の変動表示ゲームの変動表示時間の短縮等が行われる。

【0033】遊技領域3の所定位置には普通図柄始動ゲート20が配設される。普通図柄始動ゲート20への遊技球の通過は、普通図柄始動センサ21（図2参照）により検出され、普通図柄始動記憶として、最大4回分を

限度として記憶され、普通図柄始動記憶の記憶数は、特別変動入賞装置5の右側に配設された普通図柄記憶表示器22に表示される。

【0034】この普通図柄始動ゲート20への遊技球の通過（普通図柄始動記憶）に基づき、普通図柄に関する乱数が抽出され、乱数が当たりであれば、特別変動入賞装置5の左側に配設された普通図柄表示器23に当たり表示が行われて、始動口7の普通変動入賞装置8が所定時間にわたって拡張され、始動口7への入賞が容易にされる。

【0035】遊技機の要所には、サイドランプ24、装飾用LED等の装飾発光装置が備えられる。また、遊技機には、音出力装置（スピーカ）が備えられる。

【0036】図2は制御系のブロック構成を示すもので、遊技制御装置（主基板）100、排出制御装置（払出制御基板）150、表示制御装置（表示制御基板）200、装飾制御装置（ランプ制御基板）250、音制御装置（音声制御基板）300、発射制御装置（発射制御基板）350、電源装置（電源基板）400等からなる。

【0037】遊技制御装置100は、制御用のプログラムおよび各種センサ（特別図柄始動センサ14、入賞センサ15A～15N、カウントセンサ16、継続センサ17、普通図柄始動センサ21、排出球のオーバーフロー状態を検出するためのオーバーフローセンサ25、排出装置への球誘導シュートの球切れを検出するためのシュート球切れセンサ26、遊技機のガラス枠開放センサ27、賞球検出センサ28）の検出信号に基づいて、大当たりの抽選、特定遊技状態の判定、異常発生等の判定等を行うと共に、各種制御装置（排出制御装置150、表示制御装置200、装飾制御装置250、音制御装置300、発射制御装置350）、大入賞口ソレノイド6、普通電動役物ソレノイド10、普通図柄表示器23等に指令信号を送信することにより、遊技を統括的に制御する。

【0038】なお、遊技制御装置100から、各種従属制御装置（排出制御装置150、表示制御装置200、装飾制御装置250、音制御装置300）への通信は、遊技制御装置100から従属制御装置に向かう単方向通信のみが許容されるようになっている。これにより、遊技制御装置100に従属制御装置側から不正な信号が入力されることを防止することができる。

【0039】表示制御装置200は、遊技制御装置100からの表示指令信号に基づいて可変表示装置4における表示を制御する。表示制御装置200には、所定の記憶領域に可変表示装置4の複数の可変表示領域に表示する複数の図柄の表示データを表示順序に格納した図柄配列テーブル等を備えている。また、所定の記憶領域に変動表示ゲームの演出データ、客待ち時、変動表示ゲーム時ならびに大当たり時等における背景画、キャラクタ、

文字情報等の演出データを備えている。

【0040】図示しないが、表示制御装置200のインターフェースの手前には、信号伝達方向規制手段であるバッファ回路が設けられ、遊技制御装置100から表示制御装置200への信号入力のみが許容され、表示制御装置200から遊技制御装置100への信号出力が禁止されている排出制御装置150は、遊技制御装置100からの賞球指令信号またはブリベイドカードユニット450からの賞球要求に基づいて、払出ユニット（排出用パルスモータ）および排出の流路切換ユニット（流路切

換用ソレノイド）の動作を制御し、賞球または賞球の排出を行わせる。

【0041】装飾制御装置250は、遊技制御装置100からの装飾指令信号に基づいて、各装飾用ランプ（サイドランプ24等）、LED等の装飾装置30を制御すると共に、特別図柄記憶表示器18、普通図柄記憶表示器22の表示を制御する。装飾制御装置250には、所定の記憶領域に客待ち時、変動表示ゲーム時、大当たり時等における装飾装置30の演出データ（各装飾用ランプ、LED等の点滅、点灯パターン）を備えている。

【0042】音制御装置300は、遊技制御装置100からの音指令信号に基づいて、音出力装置31の効果音出力を制御する。発射制御装置350は、打球発射装置を制御する。

【0043】電源装置400は、外部からの交流電源を直流電源等に変換して各種装置に供給する装置であり、バックアップ回路401、停電検出回路402を備えている。停電検出回路402は、停電時に電源装置400にて所定の電圧降下を検出すると、停電検出信号、リセット信号を順に、遊技制御装置100、排出制御装置150等に出力する。遊技制御装置100、排出制御装置150は、停電検出信号を受けると、所定の停電処理を行い、リセット信号を受けると、CPUの動作を停止する。バックアップ回路401は、遊技制御装置100および排出制御装置150のRAMにバックアップ電源を供給して、遊技データ（遊技情報）、賞球データ（賞球情報）をバックアップする。

【0044】なお、500、550は、それぞれ図示しないホストコンピュータ（遊技店において店内の複数の遊技機を統括的に管理する管理装置）へ接続するための盤用外部接続端子盤、枠用外部接続端子盤である。

【0045】図3に遊技制御装置100から表示制御装置200、装飾制御装置250へ送信する指令信号（コマンド）の例を示す。

【0046】図中のAは客待ち時のもので、客待ち演出（今回演出指令情報）を指示する普段指令信号（普段コマンド）を主指令信号（主に演出の変更を指示するもの）として送る。

【0047】図中のBは変動表示ゲーム時のもので、変動表示ゲームの演出開始（今回演出指令情報）を指示す

ると共に、変動表示ゲームの図柄の変動パターン（今回演出指令情報）、装飾装置30の変動表示ゲーム装飾動作（今回演出指令情報）を指定する変動指令信号（変動コマンド：1,2,...48）を主指令信号として送る。

【0048】この際、表示制御装置200には、補助指令信号（主指令信号に関連して補助的な指示を行うもの）として変動表示ゲームの各可変表示領域の各停止図柄（今回演出指令情報）を指定する各停止図柄指令信号（各停止図柄コマンド）を送る。

【0049】図中のbは変動表示ゲームの演出の終了時のもので、補助指令信号として変動表示ゲームの全図柄の停止（今回演出指令情報）、装飾装置30の変動表示ゲーム装飾動作終了（今回演出指令情報）を指示する変動停止指令信号（変動停止コマンド：1,2）を送る。

【0050】この場合、変動停止コマンド1は、変動表示ゲームの全図柄の停止（今回演出指令情報）、装飾装置30の装飾動作終了（今回演出指令情報）の他に、次回演出指令情報として通常状態を表す低確率情報を含ませ、設定する。また、変動停止コマンド2は、変動表示ゲームの全図柄の停止（今回演出指令情報）、装飾装置30の装飾動作終了（今回演出指令情報）の他に、次回演出指令情報として特定遊技状態を表す高確率情報を含ませ、設定する。

【0051】ただし、これらの変動停止指令信号は、主指令信号として送るようにしても良い。

【0052】図中のCは大当たりのファンファーレ時のもので、ファンファーレ画像（今回演出指令情報）、装飾装置30のファンファーレ装飾動作（今回演出指令情報）を指示するファンファーレ指令信号（ファンファーレコマンド）を主指令信号として送る。

【0053】この際、表示制御装置200には、補助指令信号として大当たり図柄（今回演出指令情報）を指示する大当たり図柄指令信号（大当たり図柄コマンド）を送る。

【0054】図中のDは大当たりの特別遊技時（ラウンドの特別変動入賞装置5の開放中）のもので、ラウンド数、ラウンド画像（今回演出指令情報）、装飾装置30のラウンド装飾動作（今回演出指令情報）を指示する大当たり動作指令信号（大当たり動作コマンド1）を主指令信号として送る。

【0055】この際、表示制御装置200には、補助指令信号として大当たり図柄（今回演出指令情報）を指示する大当たり図柄指令信号（大当たり図柄コマンド）を送る。また、補助指令信号として特別変動入賞装置5への入賞数（今回演出指令情報）を指示するカウント指令信号（カウントコマンド）を送る。

【0056】図中のEは大当たりの特別遊技時に特別変動入賞装置5の継続入賞口への入賞があったときのもので、補助指令信号として継続入賞口へのV入賞有り（今回演出指令情報）、装飾装置30のV入賞装飾動作（今

回演出指令情報)を指示するVカウント指令信号(Vカウントコマンド)を送る。

【0057】図中のFは大当たりのインターバル時のもので、インターバル画像(今回演出指令情報)、装飾装置30のインターバル装飾動作(今回演出指令情報)を指示するインターバル指令信号(インターバルコマンド)を主指令信号として送る。

【0058】図中のGは大当たり遊技の終了時(特別遊技の最終ラウンドの終了時)のもので、大当たり終了画像(今回演出指令情報)、装飾装置30の大当たり終了装飾動作(今回演出指令情報)を指示する大当たり終了指令信号(大当たり終了コマンド:1,2)を主指令信号として送る。

【0059】この場合、大当たり終了コマンド1は、大当たり終了画像(今回演出指令情報)、装飾装置30の大当たり終了装飾動作(今回演出指令情報)の他に、次回演出指令情報として通常状態を表す低確率情報を含ませ、設定する。また、大当たり終了コマンド2は、大当たり終了画像(今回演出指令情報)、装飾装置30の大当たり終了装飾動作(今回演出指令情報)の他に、次回演出指令情報として特定遊技状態を表す高確率情報を含ませ、設定する。

【0060】なお、特定遊技状態については、乱数に基づく次の大当たりの発生確率を高確率にする、普通図柄始動記憶に基づく始動口7の普通変動入賞装置8の開変換率を高く(普通図柄始動記憶を基に普通図柄表示器に当たり表示またはハズレ表示が行われるまでの時間を短縮、あるいはその当たり確率を高確率にしたり、普通変動入賞装置の開閉パターンを遊技者に有利に変更等)する、特別図柄始動記憶に基づく可変表示装置4の変動表示ゲームの変動表示時間の短縮等があり、その内の1つを設定する場合を例に説明するが、複数種類設定する場合には、その特定遊技状態の種類別に前記変動停止コマンド、大当たり終了コマンドを増加設定する。ただし、通常状態のコマンドは共通で良い。

【0061】次に、遊技制御装置100からの指令信号に基づく、表示制御装置200の可変表示装置4の表示制御、装飾制御装置250の装飾装置30の制御について説明する。

【0062】遊技制御装置100は、始動口7へ遊技球が入賞すると、その入賞(特別図柄始動記憶)に基づき抽出した乱数を基に、変動表示ゲームが大当たりかどうか、特定の大当たりかどうかを決定すると共に、変動表示ゲームの変動パターン、各可変表示領域の停止図柄(例えば、左停止図柄、中停止図柄、右停止図柄)等を決定して、変動指令信号、各停止図柄指令信号(表示制御装置200)を送信する。

【0063】表示制御装置200は、これらの指令信号を受信すると、表示用の乱数を抽出して、その乱数、指令信号および低、高確率情報の記憶(後述する)に基づ

き、図柄の変動表示パターン、リーチパターン(リーチ有のとき)、背景画、動画キャラクタ等の装飾表示パターン等を設定して、各可変表示領域の図柄の変動表示、装飾表示を開始する。

【0064】低確率情報の記憶があるときは、通常状態の図柄の変動表示パターン、リーチパターン(リーチ有のとき)、背景画、動画キャラクタ等の装飾表示パターン等を設定する。高確率情報の記憶があるときは、特定遊技状態の図柄の変動表示パターン、リーチパターン(リーチ有のとき)、背景画、動画キャラクタ等の装飾表示パターン等を設定する。

【0065】装飾制御装置250は、変動指令信号および低、高確率情報の記憶に基づき、装飾装置30の点滅、点灯パターンを設定して、装飾装置30の装飾動作を開始する。

【0066】低確率情報の記憶があるときは、通常状態の点滅、点灯パターンを設定する。高確率情報の記憶があるときは、特定遊技状態の点滅、点灯パターンを設定する。

【0067】図柄の変動表示の開始後、表示制御装置200は、所定時間経過すると、左の可変表示領域の図柄(左図柄)を左停止図柄指令信号の停止図柄にて仮停止(または停止)し、さらに所定時間経過すると、右の可変表示領域の図柄(右図柄)を右停止図柄指令信号の停止図柄にて仮停止(または停止)する。リーチ有であれば、左図柄、右図柄が同一図柄にて仮停止(または停止)すると共に、リーチパターンにしたがい、中の可変表示領域の図柄(中図柄)の変動表示を極低速で行ったり、仮停止したり、高速変動したり、変動表示を逆転したり、あるいは既に仮停止(または停止)している左図柄と右図柄の再度の変動表示を行ったりすると共に、装飾表示パターンにしたがい、背景の変遷、所定の動画キャラクタの動作表示等を行う。

【0068】この後、遊技制御装置100は変動停止指令信号を送信する。遊技制御装置100は、現在、通常状態にあるとき、あるいは現在、特定遊技状態にあり、この変動表示ゲームにて特定遊技状態を終了するとき、次回演出指令情報として通常状態を表す低確率情報を含ませた変動停止コマンド1の変動停止指令信号を送る。

また、現在、特定遊技状態にあり、この変動表示ゲームの終了後も特定遊技状態にあるとき、次回演出指令情報として特定遊技状態を表す高確率情報を含ませた変動停止コマンド2の変動停止指令信号を送る。

【0069】表示制御装置200は、変動停止指令信号に基づき、全図柄を停止(左図柄、右図柄が停止している場合は、中図柄を中停止図柄指令信号の停止図柄にて停止)すると共に、その次回演出指令情報を格納記憶(更新)する。

【0070】装飾制御装置250は、変動停止指令信号に基づき、装飾装置30の装飾動作を終了すると共に、

その次回演出指令情報を格納記憶（更新）する。

【0071】表示制御装置200、装飾制御装置250は、それぞれ今回の次回演出指令情報および前回の次回演出指令情報の両方を記憶領域に格納記憶して良いが、今回の次回演出指令情報を、記憶領域に格納記憶されている前回の次回演出指令情報に上書きして、格納記憶するようにして良い。

【0072】この場合、変動表示ゲームがハズレのときは、次の入賞（特別図柄始動記憶）があれば、遊技制御装置100が、所定時間後、次の変動指令信号、各停止図柄指令信号を送信して、表示制御装置200が次の変動表示、装飾表示を開始すると共に、装飾制御装置250が次の装飾動作を開始する。

【0073】また、次の入賞（特別図柄始動記憶）がなければ、遊技制御装置100が、所定時間後、普段指令信号を送信する。

【0074】表示制御装置200は、普段指令信号および低、高確率情報の記憶に基づき、低確率情報の記憶があるときは、通常状態の客待ち表示を、高確率情報の記憶があるときは、特定遊技状態の客待ち表示を開始する。

【0075】装飾制御装置250は、普段指令信号および低、高確率情報の記憶に基づき、低確率情報の記憶があるときは、通常状態の客待ち装飾動作を、高確率情報の記憶があるときは、特定遊技状態の客待ち装飾動作を開始する。

【0076】一方、大当たりのときは、遊技制御装置100が、所定時間後、大当たりのファンファーレ指令信号、大当たり図柄指令信号（表示制御装置200）を送信する。

【0077】表示制御装置200は、これらの指令信号に基づき、ファンファーレ表示（装飾表示、大当たり図柄の表示）を行う。

【0078】装飾制御装置250は、変動停止指令信号に基づき、装飾装置30のファンファーレ装飾動作を行う。

【0079】次に、遊技制御装置100が、大当たりの特別遊技の大当たり動作指令信号、大当たり図柄指令信号（表示制御装置200）を送信する。

【0080】表示制御装置200は、これらの指令信号に基づき、大当たりの特別遊技のラウンド表示（ラウンド数の表示、ラウンドの装飾表示、大当たり図柄の表示）を行う。

【0081】装飾制御装置250は、大当たり動作指令信号に基づき、装飾装置30のラウンド装飾動作を行う。

【0082】この後、表示制御装置200は、遊技制御装置100からのカウント指令信号に基づき、ラウンド画面に特別変動入賞装置5への入賞数を表示する。また、遊技制御装置100からVカウント指令信号を受信

すると、表示制御装置200はラウンド画面に継続入賞口へのV入賞有りを表示し、装飾制御装置250は装飾装置30のV入賞装飾動作を行う。

【0083】この特別遊技の1回のラウンドが終了すると、V入賞有りの場合、遊技制御装置100からのインターバル指令信号に基づき、表示制御装置200はインターバル表示を行い、装飾制御装置250は装飾装置30のインターバル装飾動作を行う。

【0084】このインターバル後、遊技制御装置100が、次のラウンドの大当たり動作指令信号、大当たり図柄指令信号を送信して、表示制御装置200が次のラウンド表示を行うと共に、装飾制御装置250が次のラウンド装飾動作を行う。これを規定ラウンド繰り返す。

【0085】大当たりの特別遊技の最終ラウンドが終了（特別変動入賞装置5が閉鎖）すると、遊技制御装置100は大当たり終了指令信号を送信する。遊技制御装置100は、この大当たりが特定の大当たりでないときは、次回演出指令情報として通常状態を表す低確率情報を含ませた大当たり終了コマンド1の大当たり終了指令信号を送る。また、この大当たりが特定の大当たりのときは、次回演出指令情報として特定遊技状態を表す高確率情報を含ませた大当たり終了コマンド2の大当たり終了指令信号を送る。

【0086】表示制御装置200は、大当たり終了指令信号に基づき、大当たり終了表示を行うと共に、その次回演出指令情報を格納記憶（更新）する。

【0087】装飾制御装置250は、大当たり終了指令信号に基づき、装飾装置30の大当たり終了装飾動作を行うと共に、その次回演出指令情報を格納記憶（更新）する。

【0088】この大当たりが特定の大当たりの場合、大当たりのファンファーレ時、特別遊技時、インターバル時、大当たり遊技終了時において、表示制御装置200、装飾制御装置250が、それぞれ演出画像（ファンファーレ画像、ラウンド画像、インターバル画像、大当たり終了画像等）、装飾装置30の装飾パターン（ファンファーレ装飾動作、ラウンド装飾動作、インターバル装飾動作、大当たり終了装飾動作等）を、通常の大当たり（特定の大当たりでない）とは別に設定して、特定の大当たりを表す演出表示、装飾動作を行うようにして良い。

【0089】大当たり遊技が終了すると、入賞（特別図柄始動記憶）があれば、遊技制御装置100は、新たな変動指令信号、各停止図柄指令信号を送信して、表示制御装置200が新たな変動表示、装飾表示を開始すると共に、装飾制御装置250がその装飾動作を開始する。また、入賞（特別図柄始動記憶）がなければ、遊技制御装置100は、普段指令信号を送信して、前述のように表示制御装置200が客待ち表示を、装飾制御装置250が客待ち装飾動作を開始する。

【0090】図4、図5は制御のタイミングチャートを示す。図4は、大当たり終了指令信号に高確率情報が含まれていた場合、大当たり終了表示、装飾装置30の大当たり終了装飾動作の後、入賞（特別図柄始動記憶）に基づき変動表示ゲームが行われる際に、その高確率情報に基づき、特定遊技状態の図柄の変動表示パターン、リーチパターン（リーチ有のとき）、背景画、動画キャラクタ等の装飾表示パターンにて、変動表示、装飾表示が、また特定遊技状態の点滅、点灯パターンにて、装飾装置30の装飾動作が行われる。そして、特定遊技状態が終了となり、変動表示ゲームの変動停止指令信号に低確率情報が含まれていると、次の入賞（特別図柄始動記憶）に基づき行われる変動表示ゲームは、その低確率情報に基づき、通常状態の図柄の変動表示パターン、リーチパターン（リーチ有のとき）、背景画、動画キャラクタ等の装飾表示パターンにて、変動表示、装飾表示が、また通常状態の点滅、点灯パターンにて、装飾装置30の装飾動作が行われる。

【0091】図5は、変動表示ゲーム後、客待ち状態になった場合、その変動表示ゲームの変動停止指令信号に高確率情報が含まれていたため、特定遊技状態の客待ち表示が、また特定遊技状態の装飾装置30の客待ち装飾動作が行われる。そして、入賞（特別図柄始動記憶）があれば、変動表示ゲームは、その高確率情報に基づき、特定遊技状態の図柄の変動表示パターン、リーチパターン（リーチ有のとき）、背景画、動画キャラクタ等の装飾表示パターンにて、変動表示、装飾表示が、また特定遊技状態の点滅、点灯パターンにて、装飾装置30の装飾動作が行われる。また、特定遊技状態が終了となり、変動表示ゲームの変動停止指令信号に低確率情報が含まれていると、変動表示ゲーム後、客待ち状態になった場合、その低確率情報に基づき、通常状態の客待ち表示が、また通常状態の装飾装置30の客待ち装飾動作が行われる。

【0092】図6に今回演出指令情報と次回演出指令情報と格納記憶されている次回演出指令情報に対して、演出情報の選択の拠り所とする演出指令情報の関係を示す。例えば、次回演出指令情報B(n)を受信した場合、格納記憶されている次回演出指令情報B(n-1)をB(n)に更新する。また、次回演出指令情報を受信しなかったときは、格納記憶されている次回演出指令情報をそのまま保持する。

【0093】このように、遊技制御装置100の指令信号に次回演出指令情報を含ませ、今回演出指令情報と前回までに記憶された次回演出指令情報とに基づいて、表示制御装置200、装飾制御装置250が可変表示装置4の演出表示、装飾装置30の装飾動作を行うので、特定遊技状態、通常状態に合った演出を行えると共に、コマンド数を大幅に削減でき、指令体系がコンパクトになり、遊技制御装置100の処理を容易に行える。

【0094】また、次回演出指令情報を得るため、表示制御装置200、装飾制御装置250が次回以降の演出制御の事前の処理を可能にすると共に、遊技状態に基づく演出情報の選択を適切に行える。

【0095】また、次回演出指令情報を変動表示ゲーム毎および大当たり遊技毎に送るため、制御の確実性が高まる。

【0096】また、表示制御装置200、装飾制御装置250が、それぞれ次回演出指令情報を該記憶領域に格納記憶されている前回の次回演出指令情報に上書きして格納記憶するようにすれば、それぞれ記憶領域が削減する。

【0097】また、次回演出指令情報は特定遊技状態から通常状態、通常状態から特定遊技状態に切り替わったときにのみ、送るようにもできる。このようにすれば、遊技制御装置100による通信の負担を軽減できると共に、従属制御装置の処理の負担を軽減できる。

【0098】また、次回演出指令情報は、変動表示ゲーム時、変動表示ゲームの演出終了を指示する変動停止指令信号に含ませるため、コマンド数を少なくできる。即ち、変動表示ゲームの演出開始を指示する変動指令信号は、演出の種類が多様な分、数が多くなっており、そのためこれに次回演出指令情報を含ませると、それだけ変動指令信号の数が増えてしまうが、変動表示ゲームの演出終了を指示する変動停止指令信号は、通常1つで良いため、これに次回演出指令情報を含ませれば、指令信号の数が増えることはない（次回演出指令情報を含ませた数になる）。

【0099】なお、客待ち時、変動表示ゲーム時、大当たり時等に、音制御装置300が、特定遊技状態、通常状態に基づき、音出力装置31の効果音出力を変えるようにしても良い。この場合、曲、トーン、テンポを変えるようにして良い。

【0100】ところで、特定遊技状態として、乱数に基づく次回の大当たりの発生確率を高確率にする、普通図柄始動記憶に基づく始動口7の普通変動入賞装置8の開変換率を高く（普通図柄始動記憶を基に普通図柄表示器23に当たり表示またはハズレ表示が行われるまでの時間を短縮、あるいはその当たり確率を高確率にしたり、普通変動入賞装置8の拡開パターンを遊技者に有利に変更等）する、特別図柄始動記憶に基づく可変表示装置4の変動表示ゲームの変動表示時間の短縮等、複数種類設定する場合には、その特定遊技状態の種類別に、可変表示装置4の演出表示、装飾装置30の装飾動作等を設定するようにして良い。

【0101】また、次回演出指令情報に所定の遊技条件に基づき演出変更を指示する演出変更情報を設定しても良い。例えば、変動表示ゲームの所定回数毎に、演出変更情報を送って、可変表示装置4の演出表示、装飾装置30の装飾動作等を変更するようにすれば、意外性に富

む。また、特定遊技状態になってから、変動表示ゲームが所定回数行われた場合あるいは所定時間経過した場合、演出変更情報を送って、可変表示装置4の演出表示、装飾装置30の装飾動作等を変更するようにすれば、特定遊技状態の終わりが近いことを遊技者が分かる。

【0102】また、表示制御装置200、装飾制御装置250には、それぞれ特定遊技状態、通常状態における変動表示ゲームの演出データ、客待ち時、変動表示ゲーム時、大当たり時等の背景画、キャラクタ、文字情報等の演出データ、客待ち時、変動表示ゲーム時、大当たり時等の装飾装置30の演出データを備えているが、この場合それぞれ特定遊技状態におけるデータを格納するテーブルと、通常状態におけるデータを格納するテーブルとを用意して、特定遊技状態、通常状態に応じてテーブルを選択して、要求のデータを読み込むようにしても良い。このようにすれば、制御が容易になる。

【0103】また、遊技制御装置100が、例えば変動停止指令信号に変動表示ゲームの背景画、キャラクタ、文字情報等の演出データ、装飾装置30の演出データの選択方法を指定する選択過程情報を次回演出指令情報として含ませ、この選択過程情報に基づき、表示制御装置200、装飾制御装置250が演出データを選択して、次回の変動表示ゲームの演出を行うようにしても良い。この選択過程情報として、演出データの無作為抽出、確率分布による抽出、順番に抽出等を設定し、無作為抽出の選択過程情報が指令されたときは、表示制御装置200、装飾制御装置250が乱数等によりランダムに演出データを選択し、確率分布による抽出の選択過程情報が指令されたときは、表示制御装置200、装飾制御装置250がその確率分布にしたがって演出データを選択し、順番に抽出の選択過程情報が指令されたときは、表示制御装置200、装飾制御装置250がデータ順に演出データを選択する。このようにすれば、変動表示ゲームの一層変化に富んだ演出を行える。また、これは、変動表示ゲームのリーチの予告演出、大当たりの予告演出*

*にも適用できる。

【0104】なお、実施の形態では、遊技機としてパチンコ遊技機に適用した例を示したが、その他の遊技機、例えばパチスロ、アレンジボール等の遊技機にも適用できる。

【0105】また、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態における遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図2】制御系のブロック構成図である。

【図3】コマンドの例を示す表図である。

【図4】制御タイミングチャートである。

【図5】制御タイミングチャートである。

【図6】演出情報を選択する際の演出指令情報の組合せを示す表図である。

【符号の説明】

- 1 遊技盤
- 4 可変表示装置
- 5 特別変動入賞装置
- 7 始動口
- 14 特別図柄始動センサ
- 16 カウントセンサ
- 17 継続センサ
- 21 普通図柄始動センサ
- 23 普通図柄表示器
- 30 装飾装置
- 31 音出力装置
- 100 遊技制御装置
- 200 表示制御装置
- 250 装飾制御装置
- 300 音制御装置

【図3】

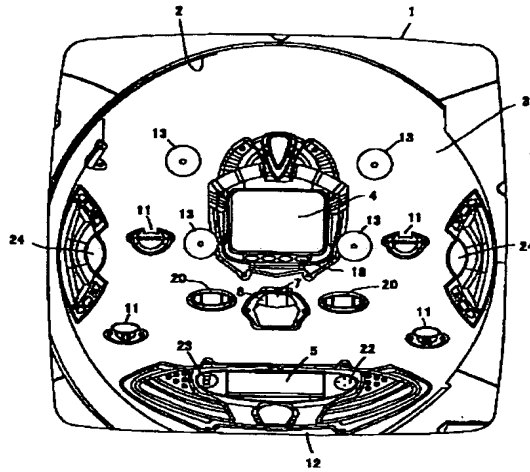
記号	名称	コマンドデータ	内容
A	音役	00H	音役動作
B	変動 1	01H	変動動作 1
	変動 2	02H	変動動作 2

	変動 4 B	00EH	変動動作 4 B
b	変動停止 1	41H	低確率用
	変動停止 2	42H	高確率用
C	ファンファーレ	81H	ファンファーレ動作
D	大当たり動作 1	32H	大入賞口開放時動作
E	大当たり動作 2	33H	大入賞口開放時入賞動作
F	インターバル	34H	インターバル動作
a	大当たり終了 1	26H	最終回大入賞口閉鎖時動作 (低確率用)
	大当たり終了 2	36H	最終回大入賞口閉鎖時動作 (高確率用)

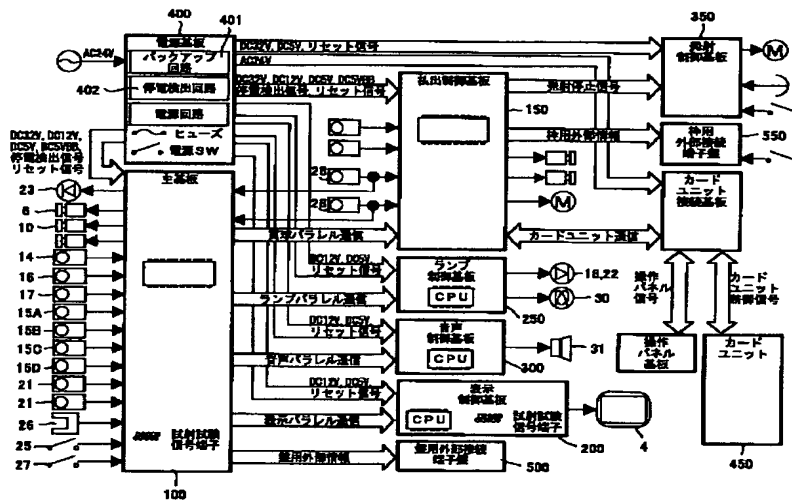
【図6】

指令番号		次回演出情報格納記憶	演出情報選択の振り所とする 演出指令情報
今回演出 指令情報	次回演出 指令情報		
...			
A (n)	B (n)	B (n-1)	A (n), B (n-1)
A (n+1)	-	B (n)	A (n+1), B (n)
A (n+2)	B (n+2)	B (n)	A (n+2), B (n)
A (n+3)	-	B (n+2)	A (n+3), B (n+2)
...			

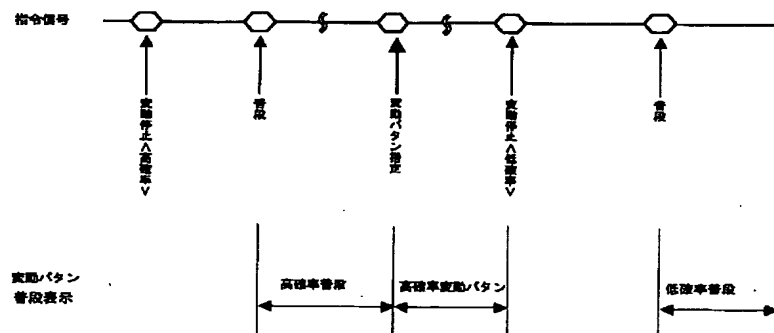
【図1】



【図2】



【図5】



【図4】

